

# 保育専門科目に実践を取り入れることによる学びに関する報告 －「保育内容・健康」に模擬保育形式の運動遊びを導入することの効果を例として－

櫻木 真智子

## The Changes in Learning Achievement in a Specialized Course that Incorporates Practical Educational Activities: Using the Example of Introducing Simulated Physical Play into “the content of child care and education/health”

*SACRAGI, Machiko*

### 要旨

子どもを取り巻く環境の変化から子どもが体を動かして遊ぶ機会が少なくなっていると指摘されている。平成24年に文部科学省から「幼児期運動指針」が公示され、幼児期の運動遊びの重要性と運動を取り入れる際の配慮点が示された。また、幼稚園教育要領、保育所保育指針の領域「健康」のねらいの一つでは「自分の体を十分に動かし進んで運動しようとする」ことが示され、体を使って自分から運動しようとする意欲のある子どもが育つことが期待されている。そこで本研究では、授業「保育内容・健康」に運動遊びの実践（模擬保育を含む）を取り入れることで、遊びの経験が少ない学生にどのような学びと気づきがあるかを検討した。14項目の質問紙調査と学生の学び・気づきについての記述を分析した結果、運動遊びそのものにかかわる学びにとどまらず、保育者の援助にかかわるさまざまな観点から学び・気づきがあることが明らかになった。

### キーワード

保育内容・健康, 運動遊び, 幼児, 模擬保育

### Abstract

Various problems have emerged due to reduced opportunities for children to engage in physical play, which in turn results from changes in their circumstances. In 2012, the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT) announced the “Physical Activity Guidelines for Young Japanese Children” which demonstrate the importance of exercise and points to consider when introducing physical activities in early childhood. One of the aims of the “health” part of the Japanese Kindergarten Education Guidelines and the Guidelines for Early Childhood Care and Education is “To exercise one’s body sufficiently and engage in physical activity willingly.” The goal is to raise children so that they develop an awareness of physical play and exercise voluntarily. We examined what lessons and knowledge students absorbed after we gave a presentation on simulated physical play and interactions with childcare workers, which involved group work, into a lecture titled “Content of child care and education/health.” Our analysis of the results from a 14-item questionnaire and descriptions of what the students learned revealed that they not only learned about play itself, but also became aware of how childcare workers can assist them, based on various perspectives.

### Key words

content of child care and education/health, physical play, early childhood, simulated childcare

## 1. 緒言

近年、社会の変化とともに子どもが体を動かして遊ぶ機会は減少し続けている。これらは遊びの室内化、遊び時間・場所・仲間の減少および治安の悪化など子どもを取り巻く環境の変化が原因とされている。このような事態は、子どもの生活習慣病予備群を生むことにとどまらず、安全能力の低下、けがの増加

にまで至っていることが知られている。また、体を動かす機会の減少は夜更かしなどの原因の一つとしても考えられており、生活習慣の乱れにむすびついていることも心配されている。また、集団遊びなど群れ遊びの機会が少ないことは、遊びのなかで培われる社会性の発達の機会をも奪うことにもつながっている。さらに運動遊びにおいては「うれしい」「くやしい」「怒り

を覚える」などの感情表出の量や種類が豊富で、子どもの発育・発達に強い影響を与える<sup>1)</sup>ことが知られており、運動遊びに使われる時間が減少し続ければ、これらの感情を体験する機会も奪われることになる。

そのような社会的状況から、平成24年3月に文部科学省から『幼児期運動指針』<sup>2)</sup>が発表され、幼児期の運動遊びの重要性と運動を取り入れる際の配慮点が示された。また、保育所保育指針<sup>3)</sup>、幼稚園教育要領の領域「健康」<sup>4)</sup>のねらいには「自分の体を十分に動かし、進んで運動しようとする」、幼稚園教育要領の領域「健康」内容の取扱いでは「十分に体を動かす気持ちよさを体験し、自ら体を動かそうとする意欲が育つようにすること」が示されており、子どもたちに、体を使って自分から運動しようとする意欲が育つことが期待されている。そのためには体を動かして遊ぶことにより楽しさや気持ちよさを味わい、活動への好奇心や身体運動への意欲を生み出すことにむずびつくようにしていくことが重要である。子どもにとって体を動かすことが重要であり、必要であることは広く知られている。しかし子どもにとっては、体によいからといってその場限りの運動をさせるのでは意味がない。生涯にわたる健康な生活の基礎が身につくような動きや感覚が身につくように導くことが重要であるとこれらの指針・要領では示されているのである。換言すると、本研究で取り上げている運動遊びの実践は「保育内容・健康」で取り扱うべき取り組みであるといえる。

そこで、保育者を目指す者は多くの遊びを知ることをはじめ、その楽しさ、おもしろさ、気持ちよさ、技量が向上する喜びなどを自ら体験し、その感覚を子どもに伝えていくことが求められる。それが、子どもが生涯もち続ける運動への意欲にむずびつくと考えられるからである。また、安全についても自ら体験することで意識の向上が図られることは自明である。

ところが現実には、若い保育者や保育志望者に対する指摘として、「遊びを知らない」「遊びの経験が少ない」「遊ばせ方を知らない」などが多くみられる。これではとくに安全面への配慮も心配であると考えられる。保育現場における伝承遊びの実施は、20歳代の保育者よりも50歳以上の保育者のほうが高かったとの報告もみられる<sup>5)</sup>。たくさん遊びを経験したなかから遊びの楽しさを味わった人のほうが、その気持ちを子どもたちに伝えられるのではないかと考えられる。さらに、体を動かすのは好きであるが、子どもと遊ぶことには自信がない、と感想を述べる保育者を志す学生が少なくない。実習で運動遊びを経験した学生対象の調査で、運動遊びの援助の難しさが報告されている。例えば鬼ごっこの場合では「ルールの説明が難しい」「子どもの集中力が続かない」などが挙げられている。固定遊具では「自分がお手本を示すことができない」「危険性がわからない」「発達段階にあった指導が難しい」自由遊びでは「遊びの幅を広げられない」などが報告されている<sup>6)</sup>。

この問題を解決する手段の一つとして、体を動かして遊ぶ学習を専門科目に取り入れて実施することが考えられる。そこで本研究では「保育内容・健康」の授業に模擬保育形式を含む運動遊びの実践を取り入れることで、どのような学びと気づきがあるのかを検討し、今後の授業に生かす資料とすることを目的としている。実践方法の一つとして模擬保育形式を取り入れた理由として、模擬保育の有効性についてはさまざまな報告<sup>7)～10)</sup>がみられるためである。

## 2. 方法

### (1) 対象者

本学短期大学部の保育科2年生の4クラス、計140名である。1クラスを6グループに分けた。1グループの人数は6～7名となる。

### (2) 実施場所と授業内容

「保育内容・健康」15回の授業のうち5回を実技室で行い、ここを本研究の実施場所とした。

それぞれの回の授業内容を以下に示す。

- |       |                                                                                                      |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1回目   | ・運動遊びを実施する際の諸注意の説明<br>・運動遊びの体験①<br>遊具を使わない運動遊び<br>(じゃんけんダッシュ、トンネル遊び、<br>集まりっこ、並びっこ など)<br>フラフープ遊び など |
| 2回目   | ・運動遊びの体験②<br>進化じゃんけん、鬼ごっこ など<br>・運動遊びの計画立案                                                           |
| 3～5回目 | ・模擬保育形式による運動遊びの発表<br>・グループワーク<br>・全体発表と教員                                                            |

### (3) 運動遊びの計画立案 (2回目)

以下の7項目についてグループ内で話し合いをさせ、運動遊びの計画として、A4用紙1枚にまとめることを指示した。運動遊びのタイトル、対象年齢、運動遊びのねらい、運動遊びの内容と展開、工夫したこと、この遊びのおもしろさ、保育者の援助。

### (4) 模擬保育形式での運動遊び (3～5回目)

#### (a) 発表の流れ

発表の流れは次の通りである。1時限に2グループの発表とした。①～③を2グループともに終了した後に、④⑤を実施した。

- ① 運動遊びのタイトル、対象年齢、ねらいを全員に伝える (2分)
- ② 運動遊びの実践 (15分)
- ③ 工夫したこと、この遊びのおもしろさ、保育者の援助について全員に伝える (3分)

## ④ グループワーク（約15分）

## ⑤ 全体発表（約15分）

## (b) 運動遊びの実践

1つのグループが保育者の役割を担い、他の5グループに属する学生約30名は子どもとして運動遊びに参加する形式をとった。保育者役のメンバーの役割分担についてはそのグループに一任した。すなわち1人を主たる保育者にしても、保育者役を交代で実施してもよいことを伝えた。

## (c) グループワークと全体発表

運動遊びの実践終了後、グループごとに当日の発表について意見交換を実施した。保育者役として発表したグループは自分たちの発表を振り返った。子ども役として運動遊びに参加したグループの学生も、主として保育者の視点ではあるが、子ども役を演じた経験を生かして「よかったところ・参考になったところ」「改善点したほうがよいと考えたところ」などについて話し合った。

グループワーク後それぞれのグループで話し合い、さらにその内容を全体場で発表した。

## (5) 質問紙調査

運動遊びの体験学習が終了した翌週に、質問紙調査を実施した。過去の授業における振り返りのなかから、学びに重要であると考えられる14項目を抽出した。各項目について「当てはまらない」「あまり当てはまらない」「やや当てはまる」「当てはまる」の4選択肢を設けた。また、学びについて具体的な記述の提出を求めた。

## (6) 倫理的配慮

今回の調査を実施するにあたっては、学生に本研究の趣旨を説明すると同時に授業の成績に影響がないことを説明し協力を求めた。質問紙調査はすべて無記名で実施され、個人が特定されることはない。

## 3. 結果と考察

## (1) 計画された運動遊びの種類

計画されグループ発表された運動遊びは表1aおよび表1bに示す通り24件であった。計画された運動遊びの内訳は、鬼ごっこ、ゲーム、リレー、その他の4群に分類され、それぞれ12件・5件・4件・3件であった。これらの運動遊びのなかには、『中線ふみ』『花いちもんめ』など伝承遊びもみられた。

運動遊びの選択にあたっては、対象年齢を5歳児とするグループが多かったこともあり自分が知っている遊び、体験したことのある遊び、おもしろかった記憶がある遊び、使ったことがある遊具などを手がかりにしていたと考えられる。経験が浅い保育者にとって遊びの選択は、まずは自分自身の遊びの経験、楽しんだおもいが出発点になっていると考えられるからである。各クラスを6つのグループに分け、すべてのグループが

1つの遊びを計画しクラス全体に対して発表したもので、遊び経験が浅い学生といえども、少なくとも本授業で6つの運動遊びを体験したことになる。

今回、運動遊びの選択に関しては学生の計画に任せていたため、24種類の遊びのうち4歳児対象が4件のみで、それ以外はすべて5歳児となり、対象年齢としては偏っていた。今後は、3歳児、4歳児、5歳児の特徴を意識して子どもの年齢に偏りがなく実践できるような働きかけを工夫するとよいと考えられる。

## (2) 実践からの学び・気づき

保育実践から学生はどのようなことを学んだかを整理するため、14項目について調査した結果を表2に示した。また、学生が記述していた「全体を通しての学び、気づき」から、学生が捉えた視点について拾い出し表3に挙げた。

表2の14項目のうち、すべての項目において90%以上の学生が「やや当てはまる」「当てはまる」を選択している。「やや当てはまる」を選択している学生に着目してみると、①～⑦、⑫⑬においてほぼ半数の学生が「やや当てはまる」を選択している。運動遊びのレパートリーが増えたことと、安全面の配慮が理解できたことを問う⑧～⑪では「当てはまる」を60～70%の学生が選択していたことは注目に値する。

## a. 運動遊びの計画段階

表2、表3の内容をさらに詳細にみていくと、「年齢に応じた運動遊び」の計画・援助の理解についての項目である①②では、「やや当てはまる」「当てはまる」が半数ずつであり、ある程度年齢を意識した運動遊びを計画し、年齢に応じた援助ができたと考えられる。自分たちの運動遊びを計画する際や発表した後にその遊びが年齢に合っているかについて、学生同士で十分に話し合いがもたれたことによるものと考えられる。さらに、実際に体を使った体験を振り返ることにより、実感が加わって学びの意識も強くなったものと考えられる。また、他のグループからも運動の難易度や運動遊びのやり方について「難しいのではない」「やさしいのではない」「5歳児だったら自分たちでチームの名前を決めても楽しい」「5歳児だったらチーム毎に作戦を立ててもいい」などという指摘があった。運動以外の視点から応援や協力を促すこと、気づきを促すことなどの意見があったことも学びにつながったと考えられる。今回は3歳、4歳の運動遊びはあまり体験できなかったものの、5歳児の運動遊びを計画・実践・振り返りの流れで体験したことが、その対象年齢をベースに他の年齢についても考えるきっかけが得られたことも「年齢に応じた運動遊び」についての理解に結びついたと考えられる。

「ねらい」についての学びに関する項目③も「やや当てはまる」と「当てはまる」が全体の半数ずつであった。一般に座学のための授業で運動遊びのねらいを示すことを受講生に要求する



と、体力、運動能力の向上のみが挙げられる傾向がある。しかし、今回の試みのように授業に計画段階で運動遊びのおもしろさを意識させようとして実践を取り入れると、受講生は運動遊びのおもしろさに着目し、何を子どもに楽しんでもらいたいかを意識することになる。学生のコメントの中には「保育者はどういう意味、ねらいがあってこの活動をしているのかについてきちんと把握し、子どもが楽しんで体を動かせるようにすることが大切だと気づいた」「ねらいを立てることで、子どもの興味・関心を高めることを強く意識することができると学んだ」「ねらいとは、子どもに味わってほしいと考えることでよいねらいを考えることができた」と、運動遊びのねらいについての理解が深まったことを示すコメントが記述されている。

#### b. 保育者のかかわり

項目④⑤の「運動遊びの展開、工夫、発展など」についても「やや当てはまる」と「当てはまる」が全体のほぼ半数ずつであった。具体的には、体あそびを使ってグループ分けする、ゲームの中における移動を歩く・走る・ケンケン・電車などと変化させる、チーム名を自分たちで考える、使用するボールを1個から個数を増やしていく、落としてほしくないボールを恐竜の卵に見立てる、簡単な方法から少しずつ難しくしていく、などの展開がみられた。

項目⑥の「ことばかけ」の学びについては「やや当てはまる」が約40%と「当てはまる」が約50%なので、両者合わせて約90%であり学び・気づきは大きかったと判断できる。しかし、その一方難しさについて課題として挙げている学生も多かった。さまざまな場面で「伝えること」の難しさについて実感すると同時に、学生同士で互いのやり方を見て学ぶ姿もあった。難しさについては、鬼ごっこのルールを説明する場面を挙げている。ルールがなかなか伝わらず戸惑ったことを挙げている学生が多かった。保育者役の声が小さくて聞き取りにくい、指示が分かりにくいなどの指摘もあった。また、遊びを持続させる、より楽しくする、意欲を促す、イメージを膨らませるなどのことばかけの工夫がうまくできなかったと述べている。また、これも学生同士でやり方を参考に学ぶ姿も多かった。これらの気づきも実践を体験してはじめて得られたものと考えられる。

さらに、ことばかけの工夫においても実践によってはじめてみられるものも現れていた。『船が沈むぞ』では、保育者をワニ、フラフープを穴に例えて「ワニに食べられないように、穴に落ちないように」とことばをかけていた。『電車DE何でもバスケット』では、学生同士で間隔をあけてもらいたいときに「電車が通れるくらいになっているかな」などことばをかけていた。子ども側の学生からはそのことばかけに対して、「理解しやすかった」「楽しくなった」「参考になった」などのコメントがみられた。これによって運動遊びを体験するにとどまらず、ことばかけを工夫するという経験も同時に得ることができるのである。

項目⑦の「遊具の使用、工夫」による学びについては、24の運動遊びのうち、15において遊具を使用しており、うち12が運動遊具を使った遊びであった。運動遊びの発表におけるコメントは少なかったが、授業の1回目でフラフープを使った遊びや使い方を紹介したことについて触れている学生が多かった。例えば「一つの遊具でこんなにもたくさんの動きがあり運動遊びができることが勉強になった」「久しぶりにフラフープを使って楽しさを思い出した」などの記述がみられた。遊具は、手や足などで遊具を扱うことにより、この時期に育つことが期待されている操作性の能力が発達することが知られている。遊具の数による運動能力の違いが報告されており、遊具が多い園の子どもの運動能力が高いことが知られている<sup>7)</sup>。今回使用された遊具は少ないが、遊具を使用することの意味やおもしろさについて理解し、今後につながる学びが得られたことがうかがえた。

#### c. 運動遊びの安全性

項目⑨～⑪の安全面についてはほとんどの学生の記録のなかに記述されており、さまざまな学びがみられた。体を動かして遊ぶとなると注意しなければならない問題が安全性である。実際に「ヒヤッとしたこともあった」との記述もみられる。危険性があるという理由でそれを遠ざけてしまうだけであると安全能力が育たないということが理解できているからこそ十分な配慮についての気づきがあったものと考えられる。周囲の施設や遊具の事前点検、遊ぶ前の安全面の約束、遊んでいる最中に夢中になってしまうことによる危険性、鬼ごっこなど入り乱れて遊ぶ際のフロアの使い方、身だしなみ（子どもの服装やくつ、保育者の服装、くつ、アクセサリなど）との関連にも意識がおよび、ここでも授業に実践を取り入れる効果がみられた。

#### d. 運動遊びについて

今回「当てはまる」が一番高かったのが、項目⑧「動きや運動遊びのレパートリーが増えた」であり70%近くの学生が「当てはまる」と答えている。グループ発表では6種類の運動遊びを体験した。一つの運動遊びを体験するとそこからいろいろな工夫・アイディアが生まれ何種類も経験したことになると考えられる。とくに、遊具に関しては、前述したように紹介した遊具はフラフープのみであるが、使い方を変化させるだけで思いがけない遊びも生まれることを実感し、他の遊具への応用が期待される。受講生から「一つの運動遊びや遊具を通して、たくさんの遊び方に展開させることができ、1種で何とおりで遊ぶことができる無限性を感じた」とコメントがみられた。また、フロアの使い方によっても何とおりの遊びが生まれることも学生の記述にみられ、レパートリーが増えることにつながったと考えられる。

項目⑫⑬の「体を動かして遊ぶことで、子どもに何が育つか」、「子どもが何を楽しんでいるのか、何がうれしいのか」では、これらの事項をふまえたうえで子どもについて学ぶことは

容易ではないと考えられるが、その学びでは「当てはまる」つまり学んだと約50%の学生が答えている。対象が学生ではあるが、子ども側を経験することは、体を動かして身体感覚を学んだり、子どもが感じている楽しさ・面白さを予想したりすることができ、子どもに対する理解につながるという結果を示している。運動遊びというと、「できないことができるようになった」、「勝負に勝つことが楽しい」という考えに気をとらわれがちであるが、それだけでなくそこにはさまざまな楽しさがあり、子どもはそれぞれの思いで違った楽しさを味わっているのである。岩崎は<sup>8)</sup>「運動遊びの多様な楽しさ」について大きく分けて「運動の楽しさ」と「環境による楽しさ」2つを挙げている。運動の楽しさは①動く楽しさ、②イメージする楽しさ、③スリルを味わう楽しさ、④競う楽しさ、⑤技術進歩の楽しさ、環境による楽しさとは①人とのかわり、②運動の場や物とのかわりの2つである。保育現場で動くことにあまり積極的でない幼児に対して、楽しい経験をさせることによって運動への意欲に導いたという実践例もみられる<sup>9)</sup>。今回の授業においても楽しさ・おもしろさを分析的に考え、さらに実践したことで、学びが深まったと考えられる。

#### e. 実践したことについて

項目⑭の「子どもと一緒に運動遊びをすることについて、自信がついた」では「当てはまる」と答えた学生が40%に満たず、あまり高くない。これは学生同士で保育者役と子ども役に分かれて行った、いわばシミュレーションに近い実践であって現実の子どもと接しているわけではないことが、学生たちにしっかり意識されていることの結果であることが示されている。これは冷静な受講態度により実践を取り入れた授業に参加していることの現れで、むしろ歓迎すべき結果であると考えられる。しかし「やや当てはまる」と答えた学生と合わせると93.5%の学生が自信に結びついており、今後に生かしていく貴重な学びとなったと考えられる。

実践することの重要性については今回実施した質問紙調査の自由記述欄にも多くみられた。「実際にやってみないと分からないことばかりだった。頭で考えてしっかり計画を立ててもトラブルが起きたりするので…」「実際に先生や子ども役になってみることで、たくさんのことに気がつきました。…子どもの発達を考えて運動遊びを考えました。…子ども役になり遊んでみると、楽しいと思えるものばかりではなく少し狭かったり、満足感を味わえなかったり、子どもの気持ちが少し分かった気がしました」などである。また、体験したことで、事前準備、子どもの姿の予想、臨機応変な対応などの重要性について再確認したとの記述が多くみられた。例えば、保育者の立場になった際、子ども側の学生が自分たちの意図に反して動く状況が多々みられた。予想外のことが実際の保育の場面でも起きることは、2年次の学生にとっては当たり前理解していること

である。しかしそのような認識のもとでも、かなりの戸惑いがあったと記述されていた。子ども側が学生とはいえ、実際にその状況を目の当たりにすることによって、子どもの一人ひとりの反応を予想することや発達を理解しておくことなどの必要性・重要性、更に事前準備の大切さなどについて再確認することにつながった。

村岡<sup>10)</sup>は、遊びの指導においてレスポンス性を高めることの重要性を指摘している。遊びの運動的な場面を観察した事例の分析から、保育者のレスポンス性を育てるために遊び教材研究のような形で、実際に子どもの気持ちになってさまざまな遊びを経験すること、遊びの多様な楽しさを保育者自身が経験しておくことが大切であると報告している。本研究の取り組みによっても、そのことが確認された。

#### 4. まとめ

本研究では授業「保育内容・健康」に運動遊びの実践、模擬保育形式の運動遊びの発表、グループワークを取り入れることで、学生にどのような学びと気づきがあるかを検討した。14項目の質問紙調査と学生の学び・気づきについての記述を分析した。その結果、学生はさまざまな運動遊びを経験したことによって、体を動かして遊ぶ楽しさを味わうとともに、運動遊びのレパートリーを増やしたことが明らかになった。また、保育者側、子ども側の立場に立ったことにより、体を動かす遊びに限らず、さまざまな遊びを援助する際に保育者に必要な配慮点にも気づくことができ、学びにつながったと考えられる。領域「健康」の内容を理解するための一つの授業方法として、運動遊びの実践を取り入れることによる体験的な学びに効果があることが示されたのである。以上により本研究は今後の授業に生かす貴重な資料となった。

#### 参考文献

- 1) 岩崎洋子編. 保育と幼児期の運動あそび. 萌文書林, 2008, 222
- 2) 文部科学省. 幼児期運動指針, 2012
- 3) 厚生労働省. 保育所保育指針解説, フレーベル館, 2008
- 4) 文部科学省. 幼稚園教育要領解説, フレーベル館, 2008
- 5) 亀丸武臣, 丹羽孝, 勅使千鶴. 日本における伝承遊びの実施状況と保育者の認識. 名古屋市立大学大学院人間文化研究科人間文化研究, 2007, 7, 58-78
- 6) 宮下恭子. 幼稚園・保育所における運動遊びとその指導に関する考察—実習生の調査から—, 東京成徳短期大学 紀要, 2005, 7, 107-113
- 7) 松山由美子. 保育養成における「保育実践力」育成のための学びの場—模擬保育と学外実習に関する質問紙調査の結果からの考察—, 四天王寺大学紀要, 2010, 197-212
- 8) 高橋人美, 佐々木晴美. あそびに関する一考察その2—集団あそび模擬保育を通しての教育効果—, 聖徳大学幼児教育専門学校研究紀要, 2013, 第5号, 11-16
- 9) 坂口将太. 運動遊びを用いた模擬保育における学生の環境構成に関する一考察, 聖和短期大学紀要, 第1号, 2015, 27-31
- 10) 坂本真由美. 模擬保育を通じた自己省察の試み, 中村学園大学・中村学園短期大学部 研究紀要, 第47号, 2015, 111-116
- 11) 森司朗, 杉原隆, 吉田伊津美, 近藤充夫. 園環境が幼児の運動能力発達に与える影響, 体育の科学, 2004, 53(3), 243-249

- 12) 森上史朗, 岩崎洋子編著. 保育内容 健康. 光生館, 1996, 235
- 13) 村岡眞澄, 木村美知代. 運動遊びを楽しむ幼児を育てる. 愛知教育大学教育実践総合センター紀要. 2009, 12, 237-242
- 14) 村岡眞澄. これからの保育者養成に向けて－領域「健康」から捉える専門性－. 愛知教育大学教育実践総合センター紀要. 2005, 8, 107-113

表1a グループ発表された運動遊びの種類

	鬼ごっこ	ゲーム	リレー	その他
1	○ボール鬼	○ドッジボール	○障害物リレー*	○大縄跳びを楽しもう
2	おおかみと子ぶた*	○フープくぐり	○恐竜たまご運びゲーム	かぶ抜き
3	▽しっぽ取りゲーム*	○どーん！ジャンケンポン	○ボール運びリレー	花いちもんめ
4	▽しっぽ取り（2グループ）	ろくろっ首	○探検リレー	
5	○ドーナツゲーム	○電車DE何でもバスケット		
6	中線ふみ			
7	○わにさん今何時			
8	解凍チン			
9	船が沈むぞ			
10	命令鬼			
11	バナナ鬼ゲーム*			

○：運動遊具使用                      \*：4歳児  
▽：その他の遊具使用              無印：5歳児

表1b クラスごとの運動遊び

グループ	クラス①	クラス②	クラス③	クラス④
1	大縄跳びを楽しもう	ドーナツゲーム	わにさん今何時	船が沈むぞ
2	ボール鬼	花いちもんめ	どーん！ジャンケンポン	電車DE何でもバスケット
3	障害物リレー*	ドッジボール	しっぽ取り	命令鬼
4	おおかみとぶた*	恐竜たまご運びゲーム	ろくろっ首	バナナ鬼ゲーム*
5	かぶ抜き	フープくぐり	ボール運びリレー	しっぽ取ゲーム*
6	しっぽ取り	中線ふみ	解凍チン	探検リレー

\*：4歳児  
無印：5歳児

表2 運動遊びの実践、模擬保育形式の発表における学生の学び・気づき（N=140）

1：当てはまらない 2：あまり当てはまらない 3：やや当てはまる 4：当てはまる（%）				
	1	2	3	4
① 年齢に応じた運動遊びを計画することができた	0.0	6.4	49.3	44.3
② 年齢に応じた運動遊びの援助について理解できた	0.0	2.9	54.0	43.2
③ 運動遊びの「ねらい」について理解できた	0.0	1.4	47.9	50.7
④ 運動遊びを展開する方法について気づいた	0.0	7.1	41.4	51.4
⑤ 運動遊びを工夫したり、発展させたりするヒントが理解できた	0.0	1.4	52.1	46.4
⑥ 運動遊びをしているときの、子どもへのことばかけのしかたに気づいた	0.0	5.8	53.2	41.0
⑦ 遊具の使い方、工夫の仕方に気づいた	0.0	3.6	50.0	46.4
⑧ 動きや遊びのレパートリーが増えた	0.0	0.7	30.0	69.3
⑨ 運動遊びの安全面の配慮に気づくことができた	0.0	0.0	35.7	64.3
⑩ 周囲の環境（施設、遊具など）の安全面に気づくことができた	0.0	2.1	35.0	62.9
⑪ 身だしなみを整えることが子どもの安全性と結びついていることが理解できた	0.0	0.7	31.4	67.9
⑫ 体を動かして遊ぶことで、子どもに何が育つか気づいた	0.0	4.2	47.9	47.9
⑬ 子どもが何を楽しんでいるのか、何がうれしいのかに気づいた	0.0	7.1	44.3	48.6
⑭ 子どもと一緒に運動的な遊びをすることについて、自信がついた	0.0	6.4	57.1	36.4

**表3 運動遊びの実践を通して学んだ自由記述から捉えられた視点**

運動遊びの計画に関すること（事前の準備）
準備の重要性
年齢に合った運動遊び
ねらい
遊具
環境構成 など
実践における保育者のかかわり
発達に応じた対応
安全性（施設、遊び方、約束ごと、身だしなみ など）
子どもの体調管理
ことばかけ（声の大きさ、ルールの説明、意欲を促す工夫 など）
遊びの展開（見本、発展、工夫、次の活動への移行 など）
状況に応じた対応（負けた、早く終わった、運動が苦手などの子ども など）
片付け
運動遊びに関すること
運動遊びの種類
年齢に応じた遊び
遊具の理解
子どもの理解に関すること
運動遊びの楽しさ（競争、協力、仲間とのかかわり、イメージ など）
体を動かすことで育つ能力